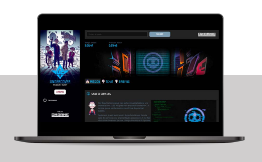




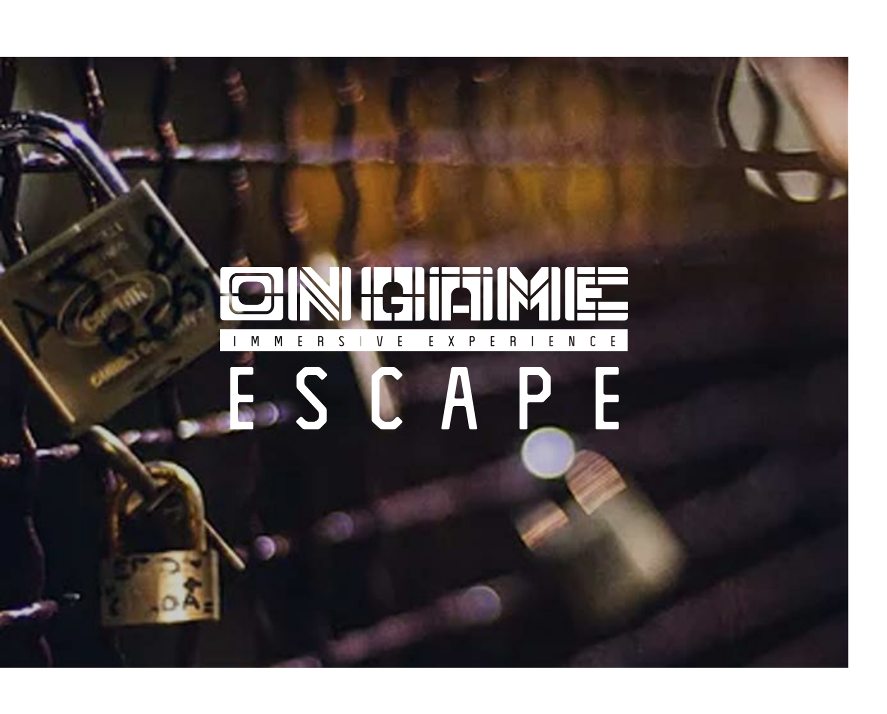




DEMANDEZ VOTRE DEMO GRATUITE SUR NOTRE JEU CLE EN MAIN



CONTEXTE



Nous proposons dans notre gamme un format remplissant les critères suivants :



JEU LUDIQUE ET ORIGINAL À DESTINATION DE PLUS DE 600 COLLABORATEURS



PRÉSENTATION LUDIQUE DU CONCEPT DE LA DATA



EXPÉRIENCE IMMERSIVE MODULABLE DE 60 MIN



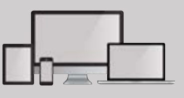
JUSQU'À 5000 JOUEURS EN SIMULTANÉ





CETTE PROPOSITION A POUR BUT DE VOUS MONTRER CE QUE NOUS AVONS IMAGINÉ POUR VOTRE ÉVÉNEMENT SUR L'EXPÉRIENCE DIGITALE. LE CONCEPT AINSI QUE SON CONTENU POURRONT ÊTRE MODIFIÉS SELON VOS SOUHAITS ET VOS RETOURS. A NOTER QUE L'ENSEMBLE DES POINTS ÉVOQUÉS DANS CE DOCUMENT SONT INCLUS DANS L'ÉTUDE BUDGÉTAIRE.





L'AVENTURE

Le laboratoire Pierre Fabre est sur le point de faire une conférence 100% digitale afin de présenter un tout nouveau produit. Les employés du laboratoire sont invités à assister derrière leur ordinateur à une avant-première de la présentation 1h avant la présence des journalistes.

Alors que le film de présentation se lance, au bout de quelques secondes, la vidéo se met à planter et un message d'erreur s'affiche « ERROR 404 - NO DATA FOUND ». Il semblerait qu'un technicien ait mal branché les câbles du Data Center et les données de la vidéo seraient introuvables...

Objectif des joueurs : Chaque équipe sera composée de 5 participants. Leur objectif sera de retrouver l'ensemble des données avant la présentation aux journalistes qui a lieu dans une heure.



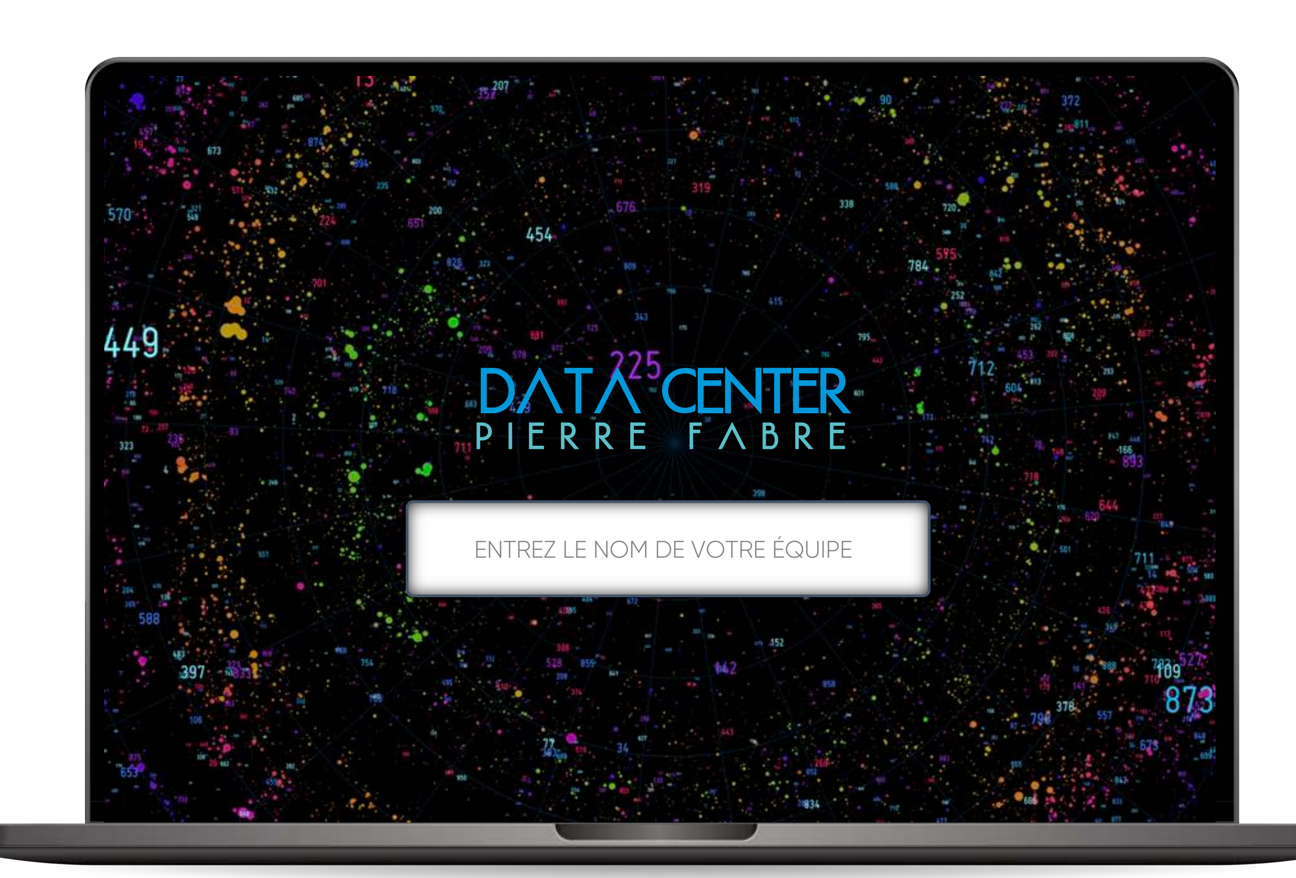
LA PLATEFORME

Storytelling

Afin de retrouver les données perdues, chaque groupe de joueurs aura accès à leur data center qui sera symbolisée par l'interface de la plateforme. Grâce à ce data center, les participants pourront avoir accès à de nombreuses données leurs permettant de résoudre des missions et ainsi retrouver les données du produit avant la présentation devant les journalistes.

Dans les faits…

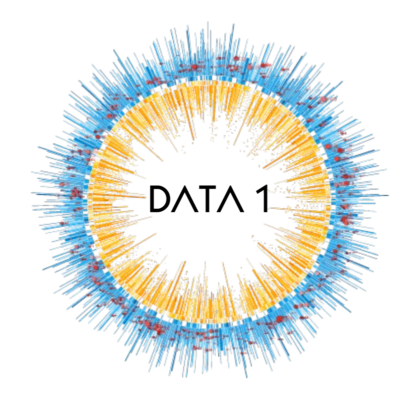
Chaque participant se connectera sur une plateforme interactive commune à tous les membres d'une même équipe. Chaque équipe possèdera sa propre session et aura sa propre progression dans le jeu. La 1ère mission des joueurs sera de trouver un nom à leur data center qui symbolisera leur nom d'équipe.

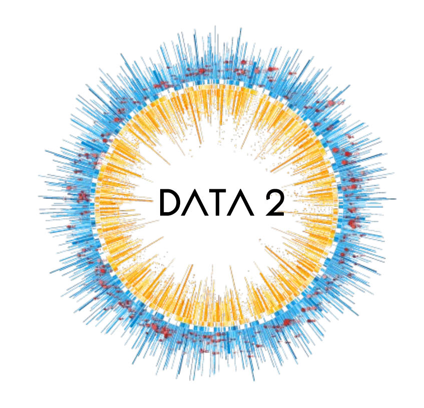


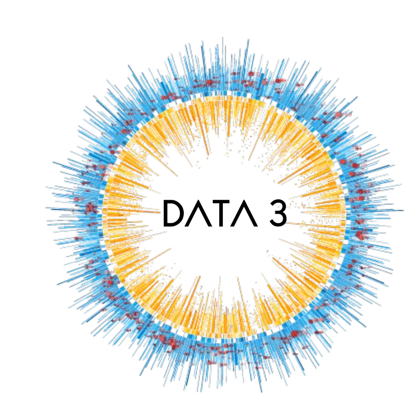
Visuel d'illustration non contractuel susceptible d'évoluer au cours de la production

LES MISSIONS

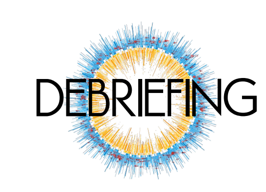










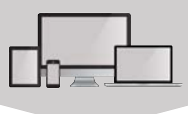


Chaque équipe assiste à un briefing vidéo avec des comédiens professionnels les plongeant dans l'histoire qu'ils vont vivre.

Le cœur du jeu se décompose en quatre grandes missions composées elles-mêmes de 3 à 4 énigmes successives à résoudre. Chacune des 4 missions correspondra à une grande étape de la création du produit. Chaque mission sera composée de 3 à 4 énigmes plus ou moins longues et plus ou moins difficiles. A la fin de chaque mission, les joueurs obtiendront un indice qui leur sera utile pour résoudre l'énigme finale.

Grâce à leur enquête, les joueurs auront retrouvé l'ensemble des données. Pour terminer l'aventure, les joueurs devront rassembler tous les indices qu'ils auront trouvé au cours du jeu pour résoudre l'énigme finale et assister au débriefing.





LES MISSIONS

Chacune des missions sera symboliquement dédiée à une des étapes de création du produit et donc une partie de la présentation vidéo du produit. Chaque thématique sera un prétexte pour aborder une notion de la data. Les missions seront introduites par les différents personnages de l'histoire. Les rôles des différents personnages correspondront à des métiers liés à la gestion des datas (Data Analyst, Data Scientist, Chief Technology Officer, Big Data Architect, etc.).



1. L'IDEE (DATA DRIVEN R&D)

La première mission consistera à retrouver l'origine de la création du produit. Pourquoi est-il créé ? A quel besoin répond-il ?

CONTENU ABORDE

Concept, vocabulaire et définition générale de la Data, la Data en chiffres aujourd'hui, application de la Data dans la vie quotidienne.





2. LA CREATION (DATA DRIVEN R&D)

La deuxième mission permettra de recréer le produit en lui-même ainsi que sa formule.

CONTENU ABORDE

La Data appliqué dans l'entreprise, les formats de la data, qu'est ce qu'une bonne data, Big Data, Comment peut-être collecté la DATA (en interne et en externe) ?

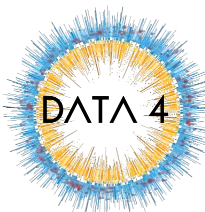


3. LA PRODUCTION (DATA DRIVEN OPERATIONS)

La troisième mission sera de lancer la production du produit et automatiser la distribution pour éviter de potentiels ruptures.

CONTENU ABORDE

Qu'est ce que l'intelligence artificielle ? Utilisation des bases de données, etc.

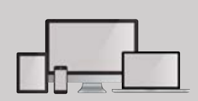


4. LA VENTE (DATA DRIVEN MARKETING & COMMERCIAL)

La dernière mission permettra de retrouver l'univers marketing du produit ainsi que la stratégie de lancement et donc la vidéo de lancement du produit.

CONTENU ABORDE

Comment utiliser la donnée pour prendre des décisions ?



New Tab
Search Google or type a URL
Entrez le code
VALIDER
Pierre Fabre
TEMPS RESTANT
01:06:45
PROCHAIN INDICE
00:26:34
WORLD PREMIERE
NO DATA FOUND
Data
BUSINESS
EXPERT
MISSION
TCHAT
AIDE
RETROUVEZ LES DONNEES DU PRODUIT
Grâce à votre expertise, trouvez la formule du produit
Déconnexion

Visuel d'illustration non contractuel susceptible d'évoluer au cours de la production



DESCRIPTION DE L'INTERFACE

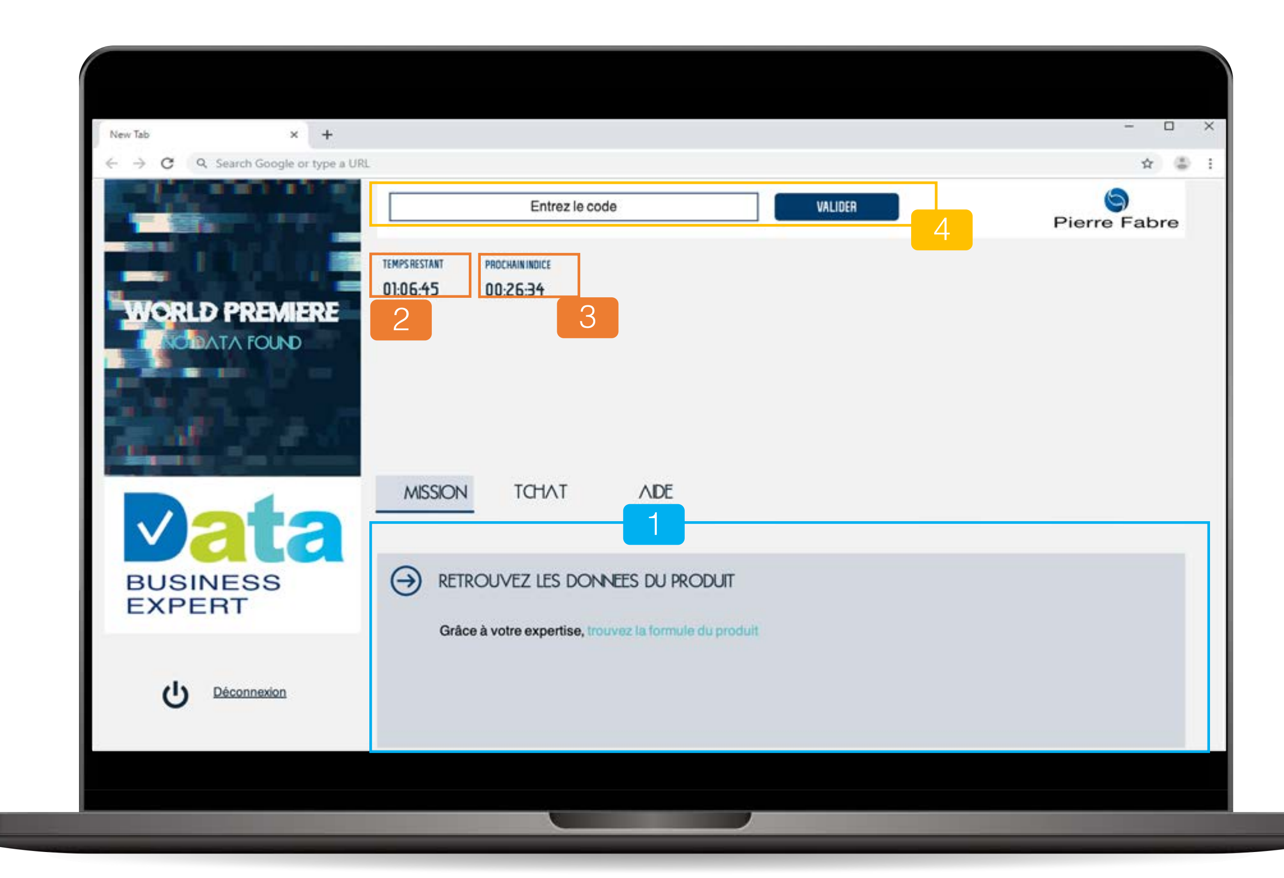
Grâce à la plateforme interactive, chaque membre de l'équipe aura accès au même contenu en simultané. Dès qu'une nouvelle information apparaît sur l'interface, elle sera affichée en simultané sur les écrans de chaque membre connecté à la session.

1 C'est sur cet onglet que les joueurs pourront recevoir leur mission et le contenu de l'énigme à résoudre. Dans cet onglet, il est également diffusé des indices automatiques tout au long de l'aventure.

2 Temps restants pour terminer l'aventure

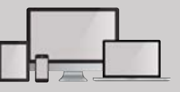
3 Temps restants avant la diffusion du prochain indice.

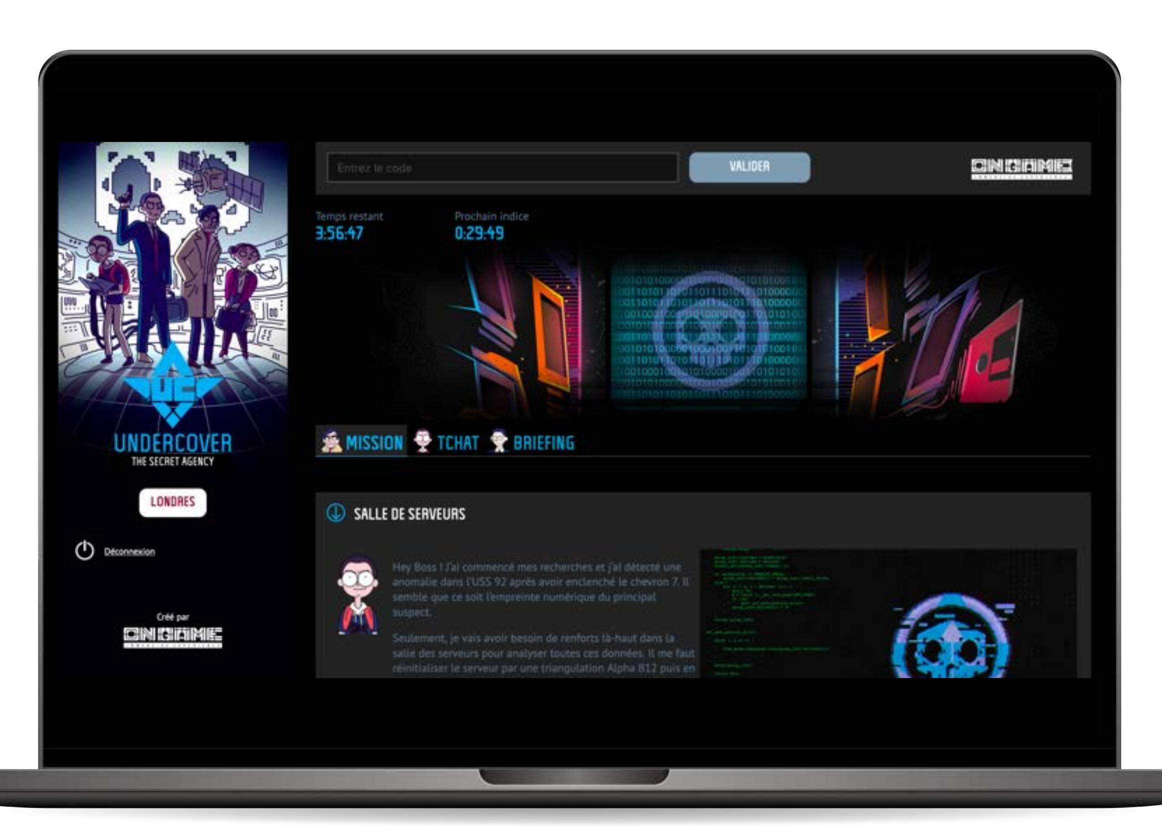
4 Pour chacune des énigmes à résoudre, les joueurs devront trouver un mot de passe sous la forme d'un mot clé, d'un code, d'un nom, etc. Une fois trouvé, l'équipe devra le rentrer dans la zone de texte puis cliquer sur le bouton valider. La page sera mise à jour avec le contenu de la nouvelle énigme à résoudre.



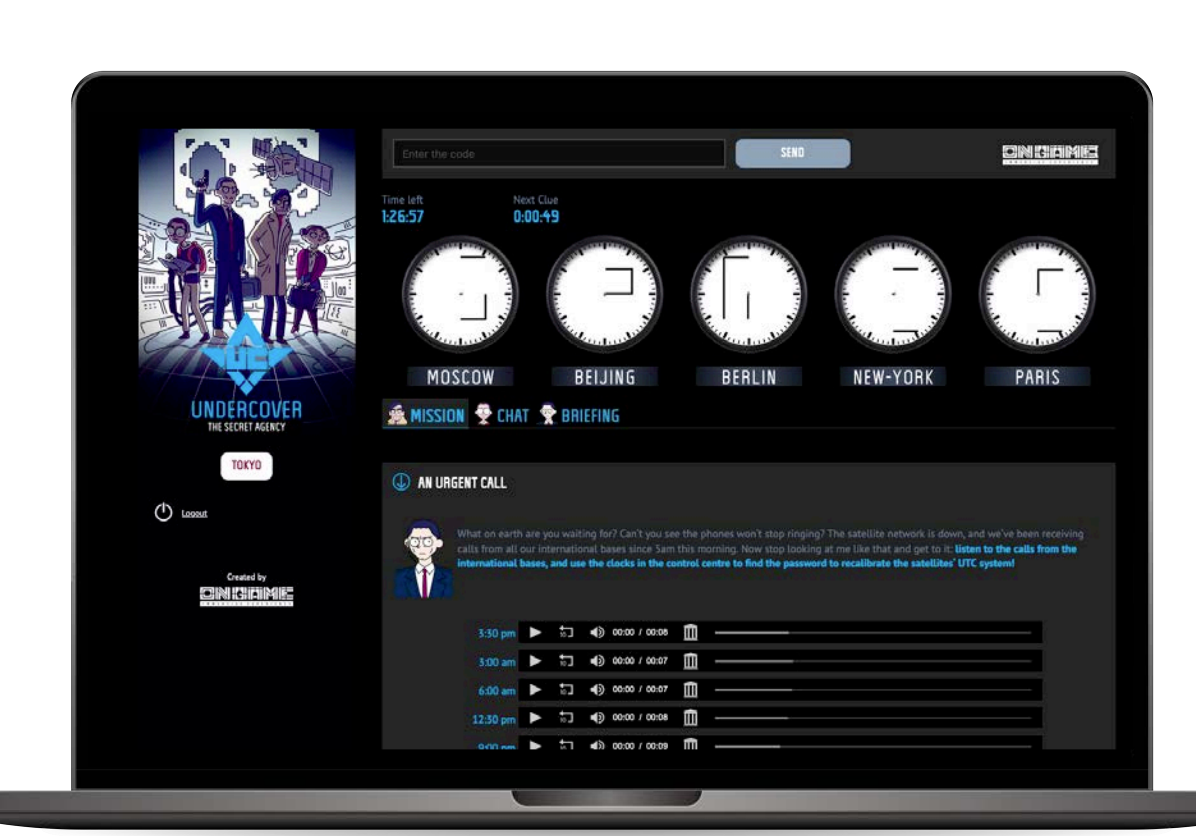
Visuel d'illustration non contractuel susceptible d'évoluer au cours de la production







AVANT DE RENTRER LE MOT DE PASSE



UNE FOIS LE MOT DE PASSE RENTRE



DEROULE GENERAL DU JEU

Chaque session de jeu se déroulera de la manière suivante :

BRIEFING

Présentation du scénario et des instructions de jeu par une vidéo de présentation.

5 MIN

EXPERIENCE LUDIQUE

Expérience ludique où les participants vont devoir interagir avec les éléments interactifs pour atteindre un objectif précis.

60 MIN

RETOUR SUR EXPERIENCE

A la fin du jeu, l'objectif sera de revenir sur l'expérience qui vient d'être jouée. En compagnie d'un spécialiste (Pierre Fabre), il s'agit d'approfondir les sujets abordés au cours de l'expérience et apporter des réponses complémentaires aux participants.

10-15 MIN

Déroulé à titre indicatif et entièrement modulable selon vos souhaits

SCOREBOARD

A la fin de l'aventure, chaque équipe aura un score qui sera déterminée par le temps qu'ils auront mis pour terminer l'ensemble des épreuves.

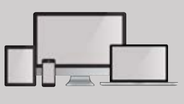
A la fin du jeu, chaque équipe pourra se rendre sur une page dédiée et regarder son classement par rapport aux autres équipes.

Le classement sera mis à jour en temps réel dès qu'une équipe terminera son aventure avec leur nom de Data Center qu'ils auront choisi lors de leur inscription.



Visuel d'illustration non contractuel susceptible d'évoluer au cours de la production





VIDÉO IMMERSIVE

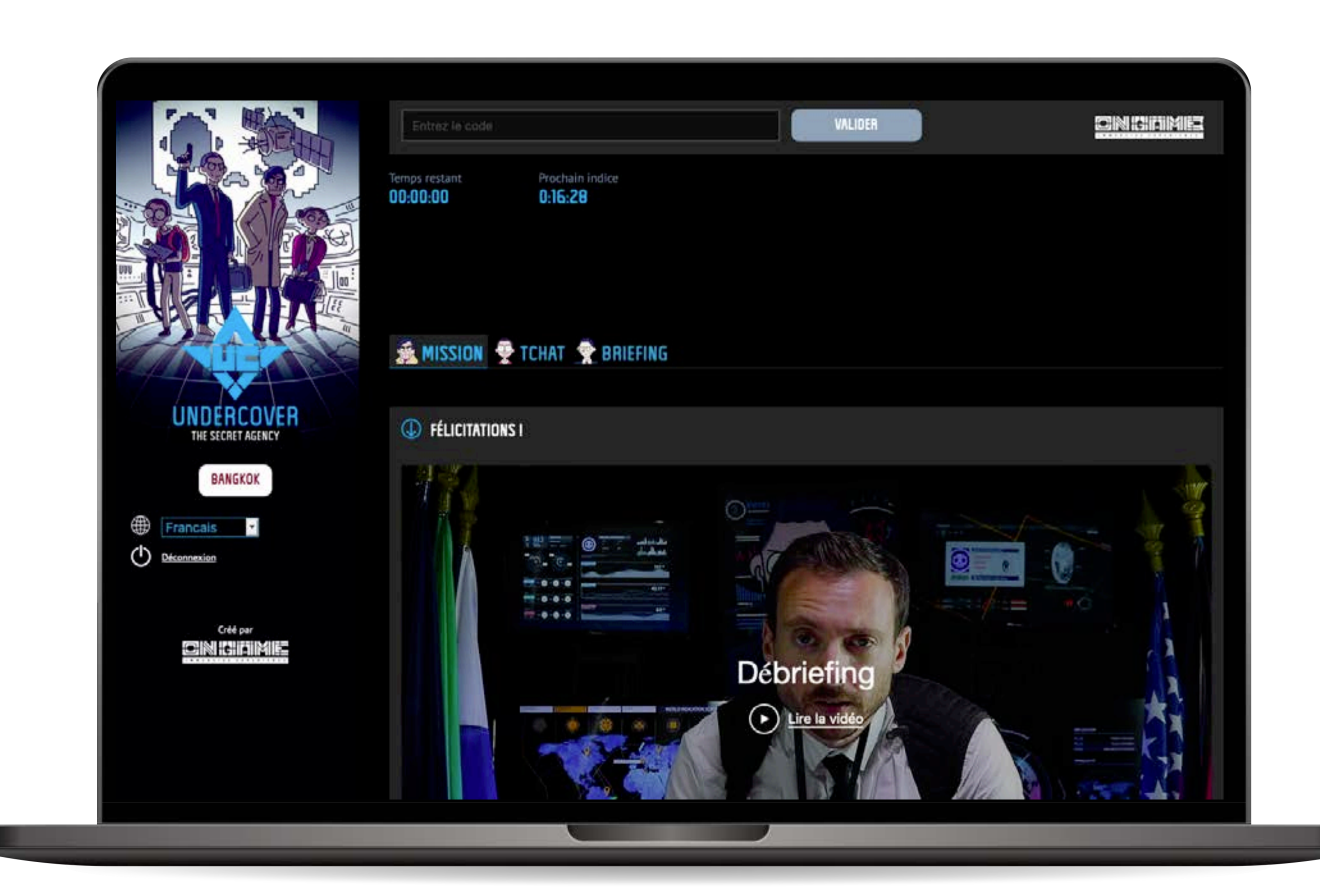
Pour une immersion totale, des vidéos immersives viennent ponctuer l'aventure pour développer l'histoire et ainsi créer un lien unique entre les joueurs et les personnages de l'histoire.

Titulaire de la licence de spectacle, nos acteurs sont des comédiens professionnels recrutés spécialement pour votre événement.

Cliquez ici pour regarder une vidéo immersive



Pour une immersion totale, et en plus des vidéos, des comédiens professionnels peuvent animer les sessions en live avec des saynètes inédites.




EXPÉRIENCE
DIGITALE


LE DISPOSITIF DE L'EVENEMENT



L'EXPERIENCE DIGITALE



Jusqu'à 1000 équipes en simultané



Durée du jeu 60 min

LES OUTILS NUMERIQUES



UNE SESSION DE VISIO-CONFÉRENCE

Afin de pouvoir communiquer, chaque équipe doit se connecter sur une même visio-conférence avec le logiciel Microsoft Teams.



UNE PLATEFORME NUMÉRIQUE

Grâce à un lien URL, chaque équipe se connecte à une plateforme numérique collective. Via cette plateforme interactive, les joueurs pourront résoudre les différents challenges ensemble et en simultané.



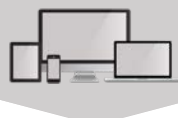
AUCUNE INSTALLATION TECHNIQUE NÉCESSAIRE

Notre plateforme interactive est prête à l'emploi, il n'y a aucun téléchargement ou installation technique préalable.



Notre interface est disponible sur l'ensemble des supports digitaux (ordinateur, smartphone, tablette, etc.)







L'EXPERIENCE DIGITALE



Jusqu'à 1000 équipes
en simultané



Durée du jeu
60 min

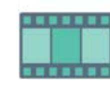
LA PLATEFORME DIGITALE

Le digital game est un format numérique reprenant les fondamentaux de l'expérience physique mêlant challenges interactifs, course contre-la-montre et escape game. Jusqu'à 5 000 joueurs en simultané peuvent participer à l'expérience tout en ayant une progression d'équipe individuelle. La plateforme digitale est 100% personnalisable tant sur la forme que sur le fond et offre une multitude de personnalisation dont :


Accès sécurisé unique pour chaque utilisateur


Mini jeux interactifs HTML 5


Tchat Messenger intégré


Contenus Graphiques/Vidéos/Motion Design


Live / Streaming vidéo



Nom de domaine personnalisé


Application responsive sur tous les supports digitaux


Interface utilisateur 100% modifiable



L'EXPERIENCE DIGITALE



Jusqu'à 1000 équipes
en simultané



*Durée du jeu
60 min*

CONFIGURATIONS POSSIBLES

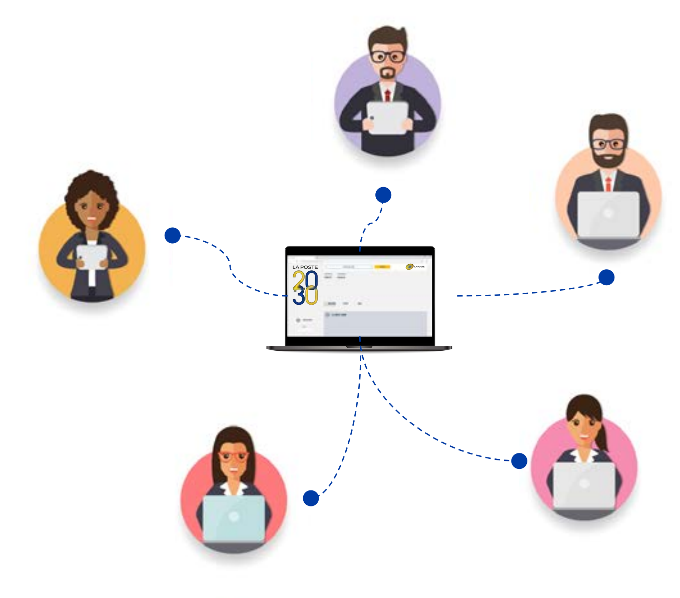
Le format digital peut-être mis en place sous différentes formes :

FORMAT HYBRIDE



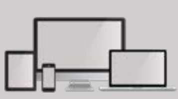
Plusieurs petits groupes de personnes peuvent se connecter à distance sur l'expérience digitale.

FORMAT 100% A DISTANCE



Chaque participant peut se connecter individuellement et à distance pour participer









Jusqu'à 1000 équipes
en simultané



Durée du jeu
60 min

UNE PERSONNALISATION TOTALE

Vous avez la possibilité d'intégrer l'ensemble du contenu de votre choix. Par un système de navettes entre nos propositions et vos ajustements, vous avez la possibilité de modifier l'ensemble du contenu du jeu et des supports visuels à tout moment du processus de création. L'expérience est co-construite entre l'ensemble des parties prenantes du projet. Cette proposition est notre vision de votre projet, elle peut être modifiée et ajustée à tous niveaux.



UNE PERSONNALISATION INFINIE

Possibilité d'intégrer toutes sortes de contenu et supports de votre choix (supports physiques et/ou digitaux, etc.)



INTÉGRATION DE VOTRE IDENTITÉ GRAPHIQUE

L'ensemble des supports du jeu (impressions, écrans, visuels, etc.) seront personnalisés selon votre charte graphique et/ou celle du scénario







Jusqu'à 1000 équipes
en simultané



Durée du jeu
60 min

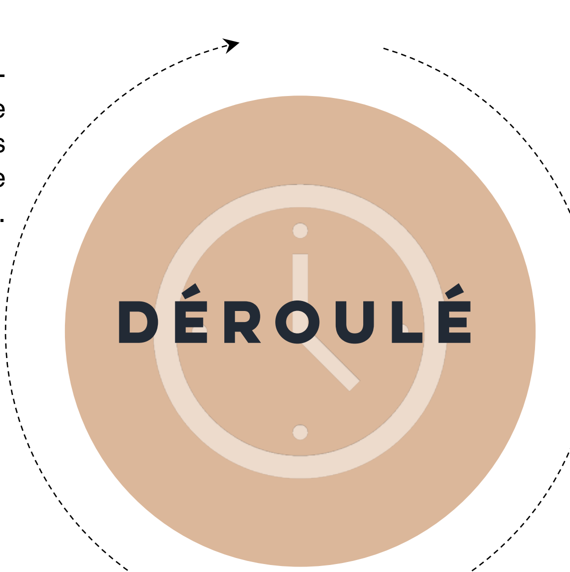
SITE INTERNET DÉDIÉ

Création d'un site internet dédié aux couleurs de l'événement permettant de centraliser l'ensemble des informations à connaître pour participer :

- Procédure d'inscription
- Plateforme d'inscription
- Calendrier des sessions et places disponibles
- Présentation de la plateforme et de ses fonctionnalités
- Vidéo teaser de l'expérience
- Scoreboard du jeu mis à jour en temps réel à la fin de chaque session



DÉROULÉ DU DISPOSITIF



1.INSCRIPTION DES ÉQUIPES

En amont de l'expérience, chaque groupe de joueurs (5 participants / équipe) pourra s'inscrire sur un site d'inscription dédiée à l'une des sessions disponibles.

2.PLATEFORME INTERACTIVE

48h avant le jour de la session, chaque équipe recevra les instructions de connexion (identifiant et mot de passe) à la plateforme interactive. Chaque équipe bénéficie d'un espace interactif commun.

3.RÉSOLUTION D'ÉPREUVES ET ÉNIGMES

Le jour j, les équipes se connecteront sur la plateforme et sur une session de visio-conférence et auront un temps imparti pour résoudre les différentes épreuves interactives. Des indices sont communiqués à chaque équipe automatiquement tout au long du jeu.

4. UNE AVENTURE UNIQUE

Chaque équipe vit sa propre aventure en s'organisant dans la résolution des énigmes et épreuves. Chaque groupe d'équipe va collecter un indice par mission qui sera utile pour l'énigme finale.

5. ENIGME FINALE

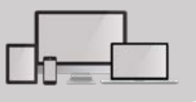
A la fin de l'aventure, l'ensemble des équipes réalisent une énigme finale commune en réunissant chacun des indices qu'ils auront collectés au cours du jeu.

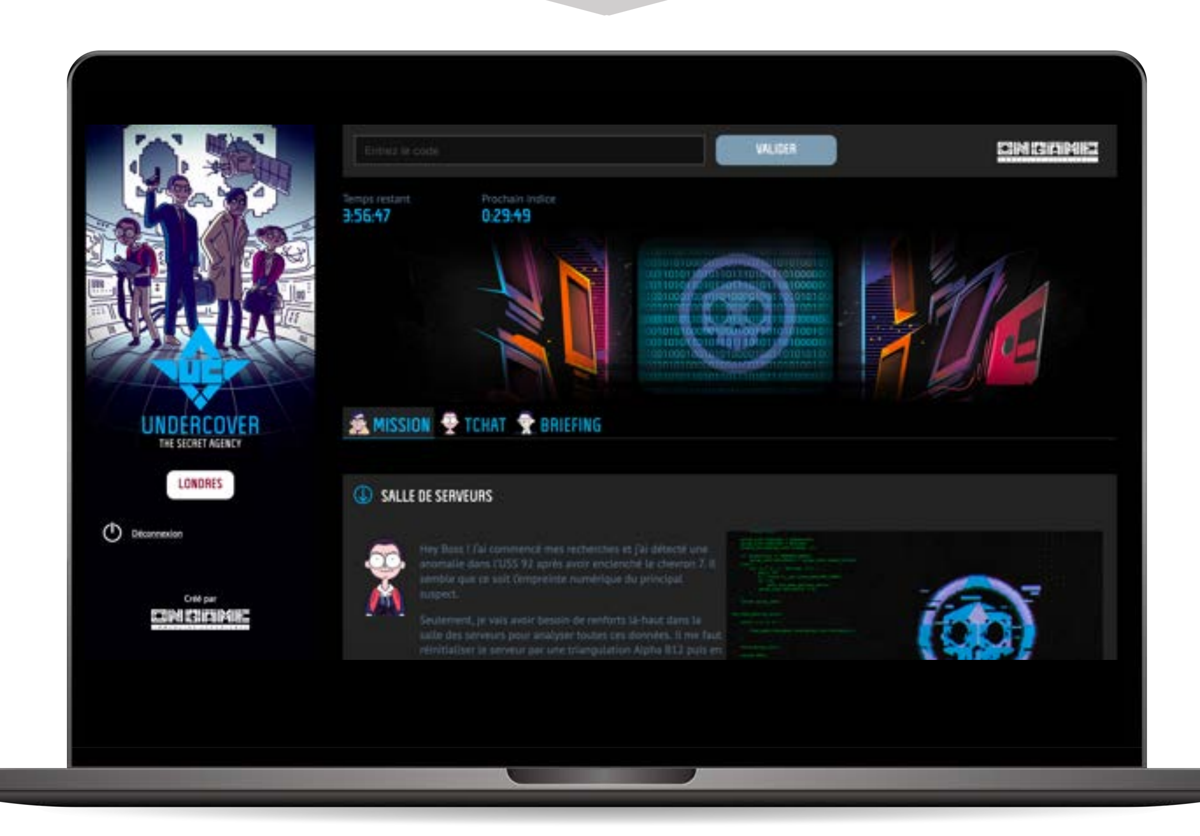
6. DÉBRIEFING ET ANNONCE DES RÉSULTATS

A la fin du jeu, toutes les équipes peuvent se réunir sur une session de visio-conférence commune pour assister au débriefing de l'expérience. Une session de questions/réponses peut-être organisée afin d'approfondir les sujets abordés durant l'expérience. Un classement en live est établi avec le score de tous les participants.

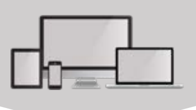
REFERENCES D'EXPÉRIENCES DIGITALES EN LIEN AVEC VOTRE PROJET

EXPÉRIENCE DIGITALE



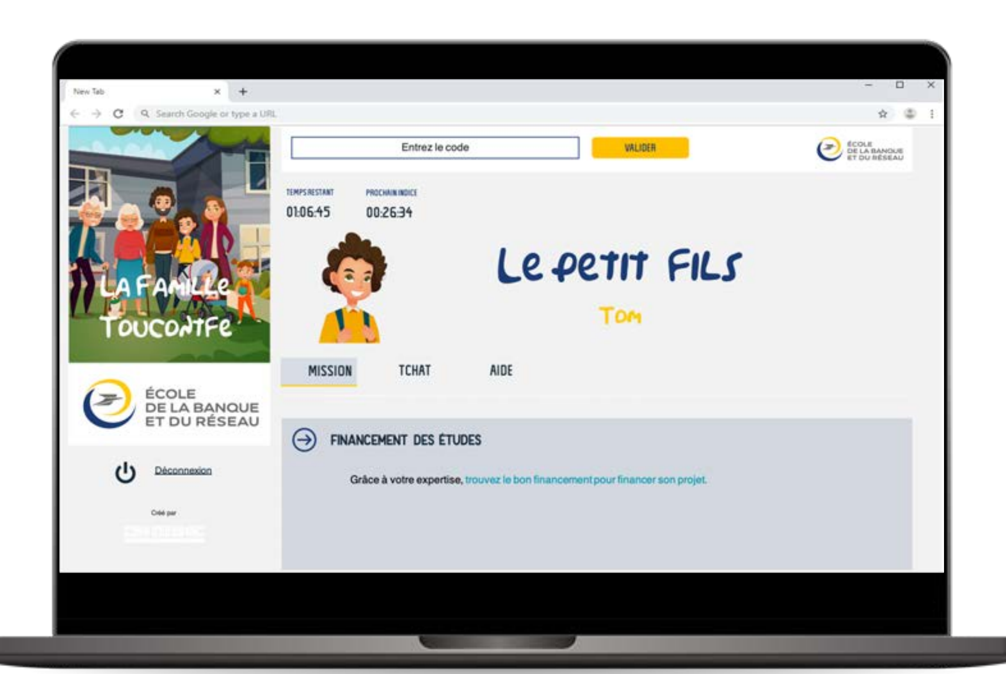






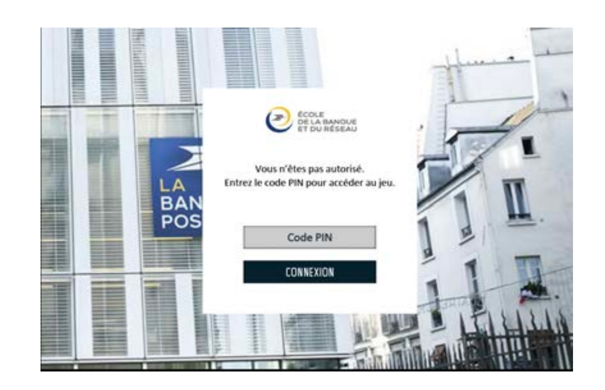


FORMATION DES CONSEILLERS BANCAIRES

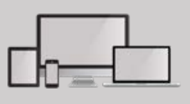


Création d’un support interactif pour la formation des conseillers bancaires

- Création d'une aventure digitale scénarisée
- Formation d’une durée de 120 min réalisable à distance
- Développement d'expériences interactives sur-mesure à réaliser en équipe
- Création graphique I Développement HTML 5

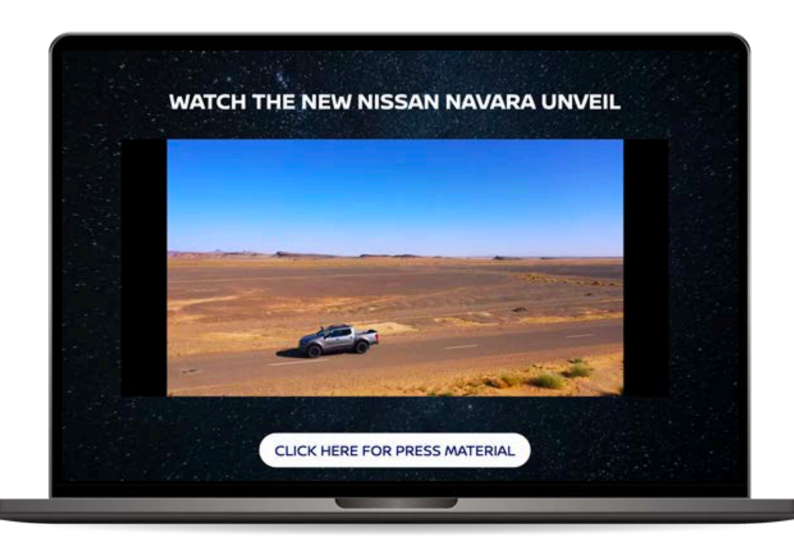








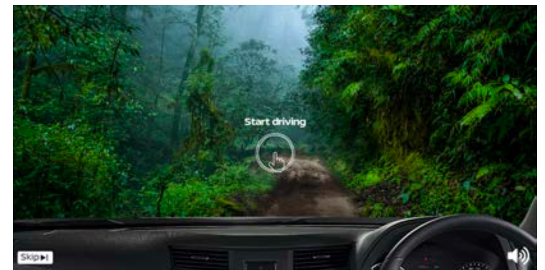
REVEAL NISSAN NAVARA



Reveal du nouveau véhicule Nissan Navara sur le marché Asie/Océanie

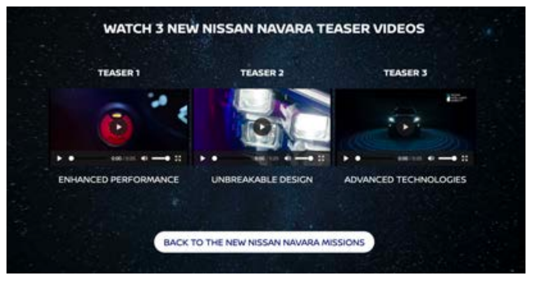
- Création d'une aventure digitale scénarisée pour un public de journalistes internationaux
- Audience de 60 000 personnes en simultané
- Développement d'expériences interactives sur-mesure en lien avec les caractéristiques du véhicule
- Intégration de contenu multimédia dans les expériences (vidéos teasers)
- Traduction de l'intégralité de l'aventure en Thaïlandais
- Création graphique I Développement HTML 5

Cliquez ici pour découvrir l'aventure !










EXPÉRIENCE
DIGITALE


METHODOLOGIE ET
RETROPLANNING

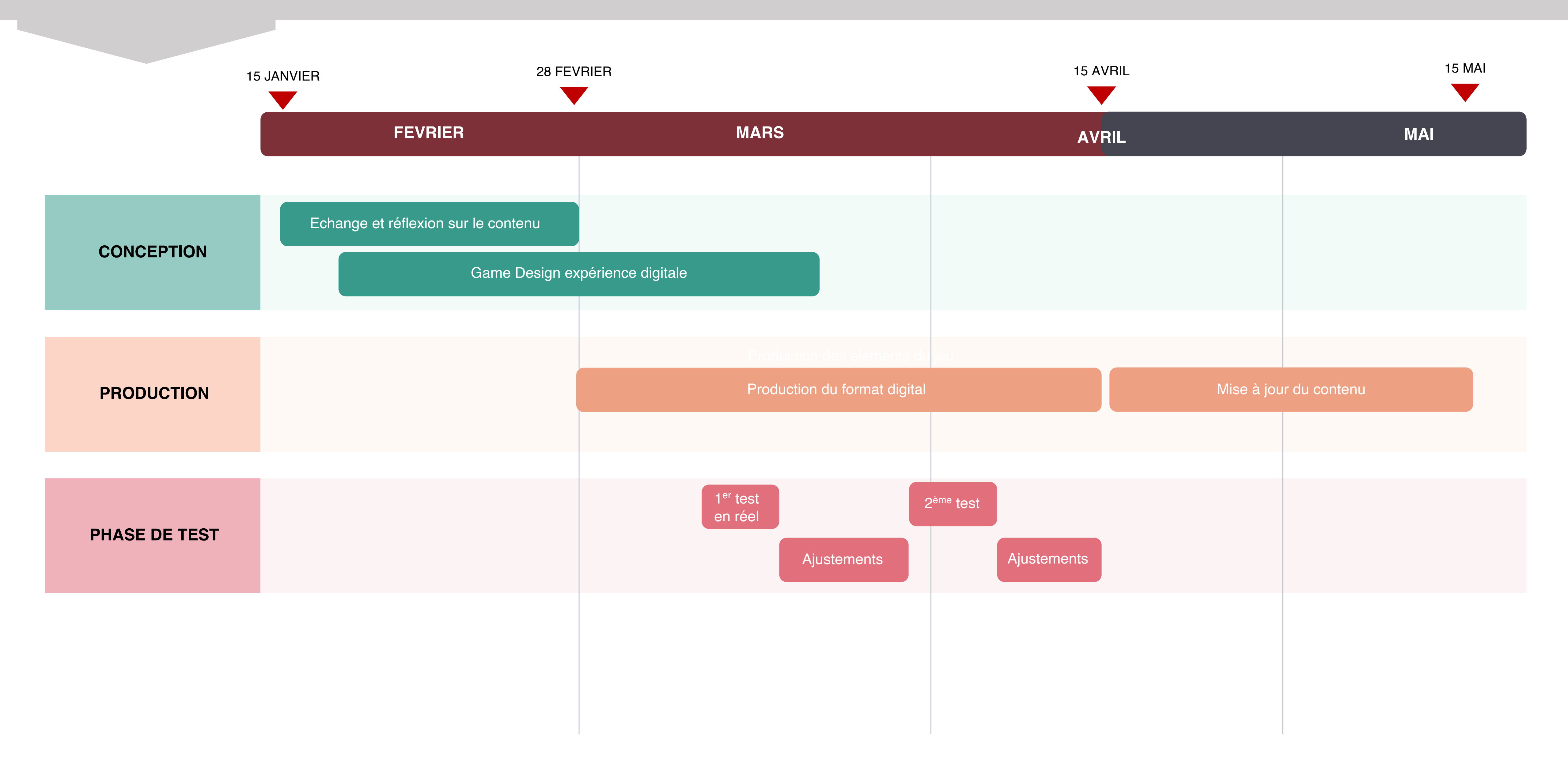




NOTRE METHODOLOGIE

Notre méthodologie de travail s'articule autour de quatre grandes phases de validation. Au cours du projet, nous validons ensemble chaque bloc l'un après l'autre selon vos souhaits. Un système de navettes s'effectue entre nos propositions et vos retours.

PHASE DE CONCEPTION	Phase d'échange et de réflexion entre votre contenu et nos propositions d'intégration ludiques. Création de la structure du jeu et calibrage de la quantité d'expériences ludiques.
PHASE DE PRODUCTION	Phase de production des énigmes. Production et développement web des énigmes, création des visuels selon la charte graphique, création des différents supports de jeux.
PHASE DE TEST	Test du jeu en conditions réelles. Si nécessaire, ajustement du contenu des énigmes, réécriture du contenu, ajustement des visuels, etc.
FORMATION & SUPPORT	N/A


15 JANVIER
28 FEVRIER
15 AVRIL
15 MAI
FEVRIER
MARS
AVRIL
MAI
CONCEPTION
Echange et réflexion sur le contenu
Game Design expérience digitale
PRODUCTION
Production du format digital
Mise à jour du contenu
PHASE DE TEST
1er test en réel
2ème test
Ajustements
Ajustements



Phase	Étape	Description
CONCEPTION	Echange et réflexion sur le plan stratégique	Echanges avec l'équipe projet sur le contenu à intégrer et de l'expérience du jeu
	Game Design digital	Proposition de la structure du jeu et des énigmes associées
PRODUCTION	Production du jeu digital	Développement des énigmes digitales sur la plateforme digitale
	Mise à jour du contenu	Mise à jour du contenu possible à tout moment avant le lancement officiel du 15 mai Même après le 15 mai, il sera possible de modifier le contenu du jeu à tout moment.
PHASE DE TEST	1ER Test en réel	Réalisation d'un test en réel avec l'équipe projet et un groupe test qui découvre le jeu pour la 1ère fois
	Ajustements	Suite au 1er test en réel, nous réajustons les points bloquants
	2ème Test en réel	Réalisation d'un 2nd test avec les modifications du 1er test. Réajustement de points mineurs si nécessaire.



Votre projet sera assuré par une équipe dédiée de la signature à la livraison le jour J.



CHEF DE PROJETS

Fondateur et directeur de projets au sein de On Game.



- Pilotage du projet.
- Garant du respect des livrables en temps et en heure
- Gestion administrative et budgétaire



GAME DESIGNER

Fondateur et directeur de la création au sein de On Game.

Missions :

- Game Design
- Création du gameplay
- Production des énigmes



REUNION HEBDOMADAIRE

Chaque semaine, un point avec l'ensemble de l'équipe projet est organisé pour suivre l'avancée des travaux et échanger sur les propositions de contenu.

AUTRES REFERENCES

EXPÉRIENCE

Live

EXPÉRIENCE

DIGITALE





EXPÉRIENCE
Live

Le Dandy (75)

SOIRÉE DE LANCEMENT DE LA COLLECTION DE VÊTEMENTS DCM JENNYFER X STRANGER THINGS

Une expérience immersive entre théâtre interactif et jeu immersif en équipe qui a rassemblé plus de 20 influenceurs (youtube, instagram, tik-tok) pendant près de 90 minutes.

Evénement retransmis en intégralité et en live sur Facebook et Instagram





VOIR LA VIDÉO





Fondation Deutsch de la Meurthe (75)

SOIRÉE DE LANCEMENT DU LIVRE S.T.A.G.S AUX ÉDITIONS BAYARD

90 influenceurs invités (blogueurs, libraires, lecteurs pour une soirée immersive reprenant l'histoire et l'ambiance du livre.

Personnages, scénario et décors directement inspirés du Best-Seller de M.A. Bennett





VOIR LA VIDÉO







CÉLÉBRATION DES UN AN DE L'INSCRIPTION DE LA CHAÎNE DES PUYS AU PATRIMOINE MONDIAL DE L'UNESCO

Célébration des un an de l'inscription de la chaîne de puys au patrimoine mondial de l'UNESCO

1500 joueurs pour une aventure immersive en pleine nature au cœur des volcans de la chaîne des puys.

2 aventures en une ! Session sportive pour les plus aventuriers et session familiale pour les amoureux de la nature.

















EXPÉRIENCE *Live*

EXPÉRIENCE DIGITALE

Brest (29)

DÉCOUVERTE DU CAMPUS UBO LORS DE LA JOURNÉE D'ACCUEIL

Création d'une aventure hybride (digitale et présentielle) scénarisée en équipe et en extérieure

1500 étudiants en simultané ont participé à un jeu immersif avec pour objectif la découverte du campus, des formations et des lieux indissociables de leur vie étudiante.

Développement d'expériences interactives sur-mesure en équipe

UBO
Université de Bretagne Occidentale









Centre commercial la Vache Noire (94)



IMMERSIVE ROOM SUR LE THÈME D'HALLOWEEN

Deux expériences immersives à l'occasion de la fête d'Halloween au centre commercial de la Vache Noire.

Plus de 1 000 participants ont tenté l'expérience sur 7 jours d'exploitation





LA VACHE NOIRE PARIS SUD







Centre commercial Pontault Combault (77)

ESCAPE SHOW CIRCUS

Création et production d'une immersive room pour un centre commercial sur le thème du cirque.

Plus de 1000 participants sur 10 jours d'exploitation

















EXPÉRIENCE
Live

La Clusaz

AVENTURE EXTRÊME EN MOYENNE ET HAUTE MONTAGNE

Aventure en conditions extrêmes en moyenne montagne.

Scénario Clé en main : Anox Technology

Expédition nocturne de 150 explorateurs













Ils nous font confiance









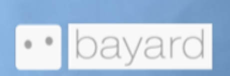






































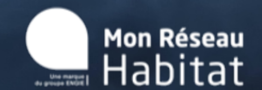































contact@ongame.fr


+33 06 88 39 61 39

